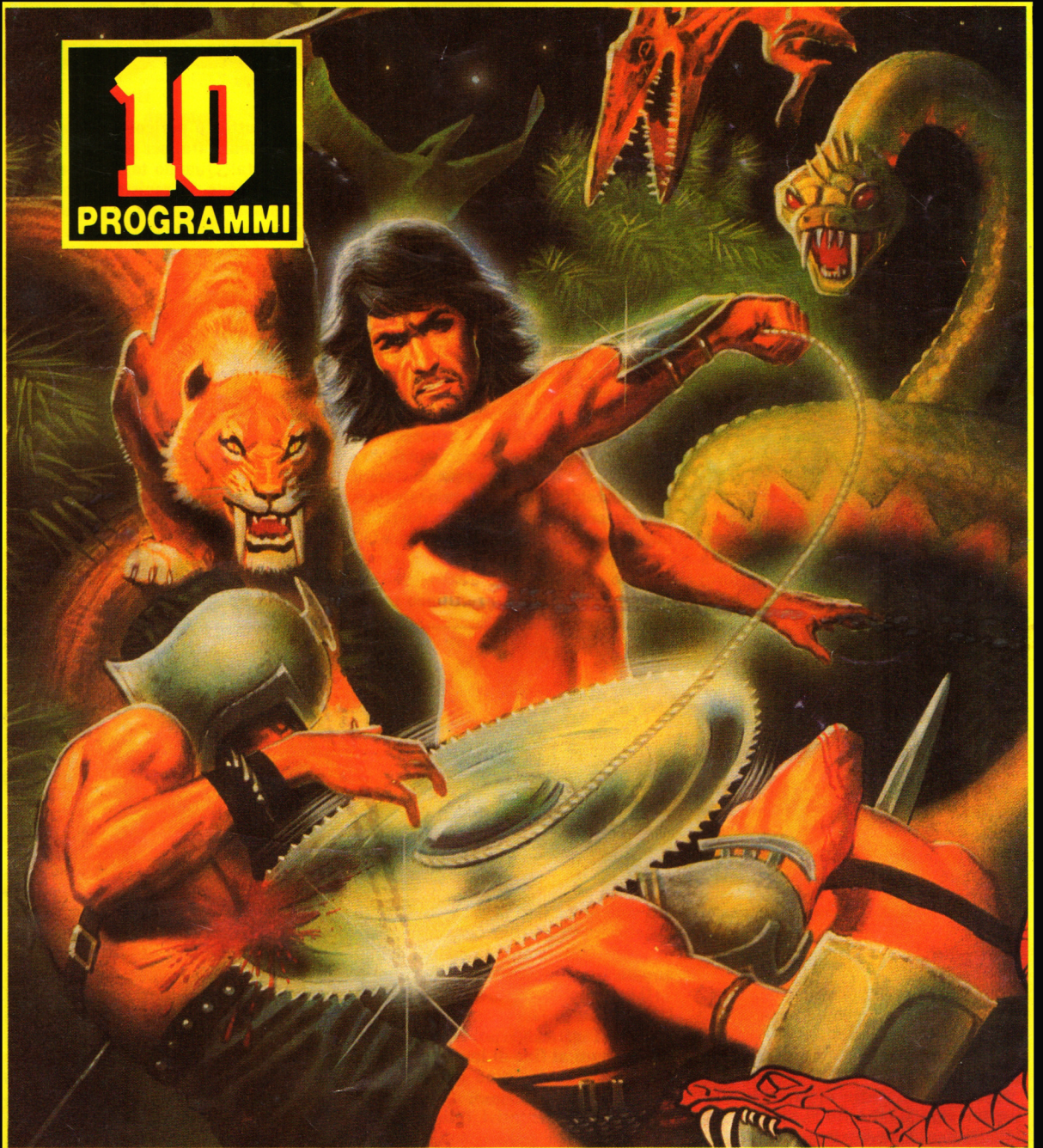


LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

10
PROGRAMMI



RACING

STACK

TAR TAN

CITY ZAP

OXAN

LAST DUEL

SPACE

URBAN WARRIOR

TRAX

TERO CEPO



RACING



Era il 27 aprile del 2005, un tranquillo giovedì durante il quale si sarebbero dovute disputare le prove del Gran Premio di Montecarlo di formula uno.

Le 30 scuderie in lizza per i 25 posti di partenza erano tutte all'opera per la messa a punto dei motori delle macchine di piazzamento. Improvvisamente sfrecciò davanti ai box la Mac-Hond di Horesen che fece registrare il tempo record di 1 minuto 34 secondi e 7 decimi.

Un tempo davvero sensazionale, di due secondi al di sotto del record stabilito l'anno prima dalla macchina della Fer-Ram.

Mancano ancora due gare al termine del mondiale e la lotta è serrata fra Horesen della Mac-Hond e Patresen della Fer-Ram che hanno rispettivamente 85 e 77 punti, mentre Buttesen della Nic-Lot (il diretto inseguitore) ha soltanto 35 punti.

Se Horesen dovesse vincere questa gara che si disputerà domenica, praticamente avrebbe già il mondiale in tasca (e sarebbe la quarta volta che lo vince) e porterebbe per l'ennesima volta in trionfo la scuderia della Mac-Hond che da anni ormai domina il campionato mondiale di formula uno.

Sono le 11.37 ed è la volta della macchina di Patresen che si accinge a partire; tre, due, uno, viiiiiiaaaa! Una partenza bruciante tutta volta a significare che il pilota non ha intenzione di cedere tanto volentieri la pole-position che ora è sulle spalle di Horesen.

Dopo appena cinquanta secondi Patresen ha già coperto un po' più di metà percorso ed è in corsa per battere il record stabilito circa mezz'ora prima da Horesen: se continua così, dovrebbe migliorarlo di circa due secondi e 30 centesimi.

Ecco che si accinge a prendere l'ultima curva prima del rettilineo finale

che è piuttosto pericolosa, ma... clamorosa sbandata, per poco non finisce fuori pista! Quando taglia il traguardo, comunque, fa registrare un tempo di 1 minuto 35 secondi e 8 decimi: un solo secondo in più di Horesen.

Questo dimostra che se la macchina di Patresen non avesse sbandato in quella curva a gomito ora avrebbe lui in tasca la pole-position, perché senza alcun'ombra di dubbio si può affermare che in quella sbandata ha perso più di quattro secondi.

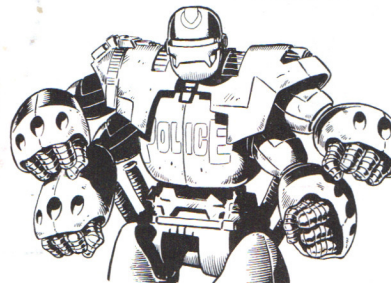
Bisognerà quindi aspettare le prove di venerdì per riuscire a vedere se Patresen ce la potrà fare.

Nel frattempo le due scuderie sono al lavoro per cercare di migliorare l'una il rendimento della macchina, l'altra la tenuta di strada dell'auto nelle curve strette.

Tasti Utilizzati
Tasti ridefiniti dall'utente.
Joystick Kempston o Sinclair.



STACK



Tremila anni or sono la civiltà dei Maya fece una scoperta sensazionale sulla composizione dell'organismo umano.

Gli scienziati osservarono con i loro strumenti che la cellula umana era composta di carbonio, teflon e rayon, sostanze chimiche facilmente reperibili in natura.

Nacque così l'idea di provare a riprodurre in laboratorio una cellula del tipo umano, ma creata appunto in modo artificiale.

Dopo due tentativi falliti, la cellula umana vivente era prodotta: restava

ora solo il compito di darle l'impronta genetica che l'avrebbe fatta somigliare in tutto e per tutto alla cellula dell'animale al quale era stata prelevata.

Il governo, saputo della riuscita dell'esperimento, fece pressione sugli scienziati affinché producessero dei cloni umani al fine di impiegarli nella produzione agricola ed industriale al posto dell'uomo.

Dopo vari tentativi (gli scienziati erano contrari poiché non potevano sapere come poi i cloni avrebbero reagito una volta creati) il governo costrinse con la forza l'equipe medico-

scientifica a creare venti cloni: se i risultati fossero stati soddisfacenti, sarebbero stati duplicati in massa.

I cloni vennero prodotti e subito impiegati nei settori prestabiliti; tutto andò bene per qualche mese, fino a che i cloni crebbero intellettivamente e presero coscienza della propria situazione.

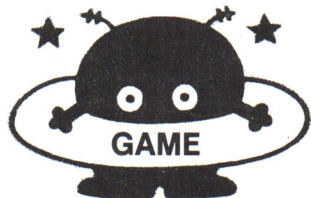
Scoprirono anche il segreto della replicazione ed alcuni di loro si replicarono segretamente e meditarono di sottomettere il genere umano ormai indebolito.

I cloni dunque si organizzarono e

manifestarono contro gli umani che, non capendo la gravità della situazione, lasciarono correre né vollero neppure ascoltare le richieste degli umanoidi.

La rivoluzione iniziò; fortunatamente i Maya, che possedevano delle sofisticatissime armi, riuscirono ad imprigionare tutti i cloni e li spedirono nello spazio su tre pianeti aventi le caratteristiche della Terra, dove avrebbero potuto vivere e governarsi liberamente. Il genere umano fu così salvo. Ma ora i cloni stanno per tornare, ed hanno intenzioni ancora più serie...

Tasti Utilizzati
Tasti ridefinibili dall'utente
Joystick Kempston o Sinclair.



TARTAN

Le città sospese nel cielo non sono più un sogno!

Mille anni prima infatti nel 4003 uno scienziato statunitense ipotizzò una città sospesa nel cielo, a patto che si fosse trovato un mezzo per riuscire a vincere la forza di gravità.

Si era fatta l'ipotesi dell'esistenza di una particella che provocasse la forza di gravità sulla Terra e tale particella, secondo la teoria di Lawang, provocava la forza di gravità su qualsiasi pianeta o su qualsiasi altro astro universale. La particella quindi sarebbe dovuta esistere in tutto l'universo.

Nel 2984 uno scienziato europeo riuscì ad isolare una particella nuova che aveva la caratteristica di attrarre verso di sé tutti gli oggetti.

Studiandone il comportamento in tutti i casi possibili, si notò che se la particella veniva polarizzata, essa perdeva la sua capacità di produrre forza gravitazionale, e questo era proporzionale all'intensità del campo elettromagnetico-laser polarizzante.

Rimaneva soltanto il problema, tecnologicamente parlando, di applicare questa scoperta alle necessità umane.

Infatti la popolazione terrestre, pur avendo da alcuni secoli un indice di incremento che si stava attestando attorno allo zero, era di circa venticinque miliardi di persone e la superficie



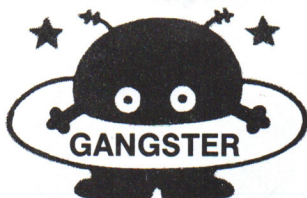
terrestre era sovrappopolata: ogni angolo del nostro pianeta era abitato, c'era un insediamento umano persino sulla cima del monte Everest.

Balenò l'ipotesi della costruzione di case "galleggianti" nel cielo.

Non vi sarebbe stato nessun problema a realizzarle, e neppure ad abitarle, visto che quasi ogni abitante della terra aveva la sua macchina volante: sarebbe stato sufficiente dotare pure le macchine del dispositivo di antigravità.

Così la prima città fu messa in opera nel 3049, ma non si erano fatti i conti con gli abitanti del suolo, che reclamarono il loro diritto di vedere il cielo: le controversie non si risolsero e questo fu motivo di aspre rivendicazioni che portarono ad una guerra civile...

Tasti Utilizzati
Joystick Kempston o Sinclair.
Tasti ridefinibili dall'utente.



CITYZAP

Le bande mafiose mettono a ferro e fuoco la città, soggiogando la popolazione con la violenza e costringendola a pagare tributi per rimanere viva.

Due bande detengono il potere: quella di Al Pancino e quella di Al Cappone.

La prima "governa" la zona nord della città, l'altra quella sud.

Nessuna delle due bande può interferire nelle azioni dell'altra, pena la

LOAD 'N' RUN

N. 63 - SETTEMBRE 1989

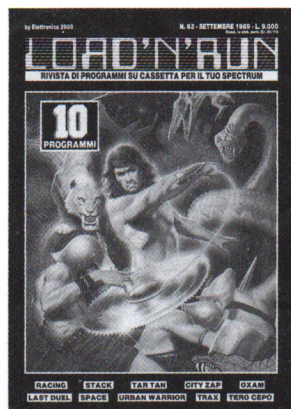
Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa



Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Compostudio Est. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

SPECIALE per SPECTRUM MAPPE & POKE PER I GIOCHI PIÙ FAMOSI

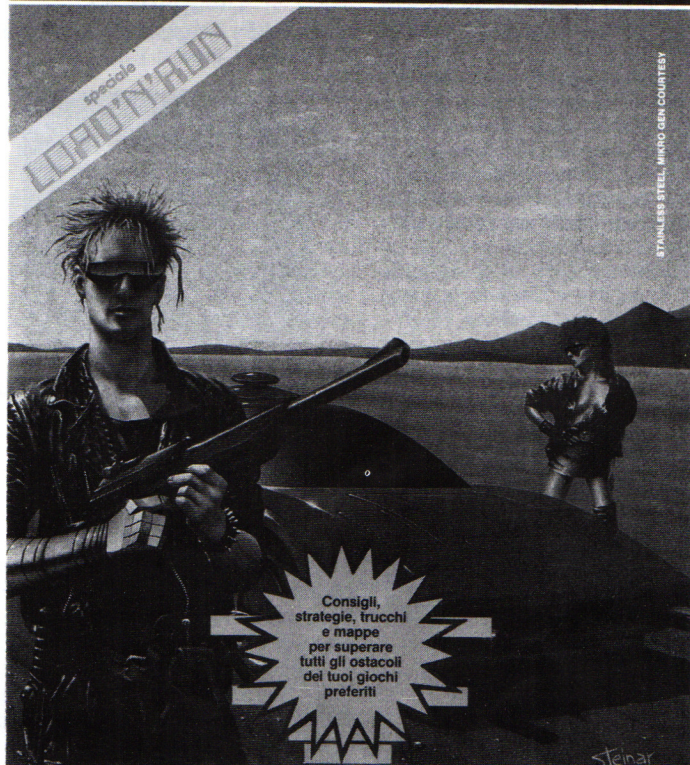
SPECTRUM: POKE E MAPPE PER I GIOCHI PIÙ FAMOSI

HINTS & TIPS

SPECTRUM
GAMES

Suppl. n. 62

Lire 5.000



IN EDICOLA PER TE A SOLO L. 5.000

CON UNA CASSETTA IN REGALO

Puoi anche ordinare direttamente in redazione la tua copia inviando un vaglia postale ordinario di L. 6.000 (spese di spedizione comprese) ad Arcadia srl, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.

guerra tra le organizzazioni.

La banda di Al Pancino, che vive di contrabbando di bevande, alcoliche, sta aspettando un carico di grappa proveniente dall'Italia, che dovrebbe giungere al porto su un panfilo di proprietà della duchessa dei Pirenei, complice in questo traffico illegale.

Tutto cominciò qualche anno prima quando la duchessa venne in visita di piacere negli Stati Uniti e frequentò il Casinò di proprietà di Al Pancino: qui ebbe i primi contatti con il capo della malavita organizzata e si profilò la possibilità di contrabbandare la grappa fra i due paesi, operazione che avrebbe fruttato svariati milioni di dollari ad entrambi.

Le bottiglie sono nascoste in una cavità del panfilo ricavata sotto la stiva.

Al Pancino aspetta il carico con ansia: l'affare gli frutterà circa sette miliardi di dollari, che potrebbero dargli la supremazia economica sulla banda di Al Cappone e quella territoriale, aumentando così il volume di affari dei suoi loschi traffici in tutta la città di New York.

Al Cappone, capita la gravità della situazione, ha fatto una soffiata alla polizia, la quale non si è fatta sfuggire l'occasione: si è appostata al porto ed aspetta il momento propizio per intervenire e cogliere con le mani nel sacco Al Pancino.

Ecco le luci che indicano che il panfilo sta per arrivare; si avverte una certa tensione nell'aria...

Tasti Utilizzati
Tasti ridefinibili dall'utente.
Joystick Kempston o Sinclair.

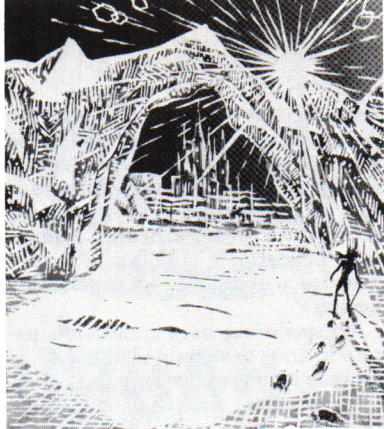


OXAN

Circa trentasette anni fa Pincaro, durante uno dei suoi viaggi, approdò in un'isola del mar Mediterraneo a sud di Cipro.

Attraccò la nave vicino alla riva, raggiunse quest'ultima con una barca insieme ad alcuni suoi compagni e la lasciò sulla spiaggia per dirigersi a piedi verso l'interno dell'isola per esplorarla.

L'isola sembrava deserta e solo il



cinguettio degli uccelli ed i diversi rumori della fauna interrompevano il gran silenzio che regnava su quel lembo di terra che affiorava dal mare.

La fauna era composta da alcuni volatili tropicali e, qua e là, si scorgevano serpenti e cinghiali: tutto sommato, non c'era alcun pericolo di allarmarsi in quanto non c'erano animali pericolosi.

Penetrando profondamente nella foresta scossero degli affossamenti regolari, più o meno tutti della stessa ampiezza ed altezza, che lasciarono molto perplessi i nostri esploratori, i quali si accorsero che anche la flora non era molto comune: infatti gli alberi erano alti circa trecento metri, con delle foglie incredibilmente grandi.

C'era qualcosa di strano, insomma. Pincaro collegò gli affossamenti, che ormai sembravano farsi regolari, con i tremolii del terreno che ogni tanto si avvertivano e che man mano aumentavano di intensità: l'isola era abitata da un gigante!!!

Decisero di fuggire, ma non fecero neppure in tempo a pensarlo che si ritrovarono in mano al gigante, decisamente incuriosito nel vedere alcuni suoi simili in miniatura. Mentre Pincaro e gli altri tremavano di terrore, il gigante si avviò verso la sua abitazione, una grotta situata ai piedi di una montagna.

Li imprigionò e li rassicurò dicendo loro che li avrebbe usati per cena in quanto la carne scarseggiava sull'isola.

Conosciuto il loro destino i nostri amici non si persero d'animo e cercarono il modo per fuggire.

Escogitarono un trucco per far incuriosire il gigante, costringendolo ad avvicinarsi nello stesso tempo, alla gabbia nella quale erano tenuti prigionieri. Divenne un palo, non appena il gigante si chinò verso di loro glielo conficcarono in un occhio, che schizzò dall'orbita e rotolò fuori della grotta. Il gigante si dimenticò dei suoi prigionieri e si mise a rincorrere il suo occhio prima che questi finisse in mare...

Tasti Utilizzati
Tasti ridefinibili dall'utente.
Joystick Kempston o Sinclair.



LAST DUEL

Gli scienziati del mondo uniti hanno inventato un nuovo mezzo militare capace di svolgere meglio le funzioni di distruzione e di invulnerabilità che erano state richieste dal governo della Repubblica Centroantartica in seguito alla guerra in atto fra quest'ultima e l'Antartide del Sud. Si tratta di un'arma più evoluta del carro armato, con una maggiore potenza di fuoco garantita dalle dimensioni del cannone antimateria che ha sulla parte superiore; una maggiore velocità (raggiunge circa i trecento chilometri all'ora) ed infine una quasi totale invulnerabilità grazie ad una speciale vernice che lo rende praticamente indistruttibile anche sotto l'effetto del cannone antimateria più potente. Unico punto debole: i mezzi di trasmissione del moto, ovvero i cingoli. Colpito uno di quelli, il veicolo è incapace di proseguire la marcia.

La repubblica Centroantartica ha pagato profumatamente dieci di questi esemplari che in teoria dovrebbero farle vincere la guerra. Ma perché è scoppiato il conflitto?

La Repubblica Centroantartica aveva scoperto, sul confine con lo stato dell'Antartide del Sud, un pozzo petro-

liero che avrebbe prodotto, secondo le stime più attendibili, circa un milione di barili al giorno.

Lo stato del Sud-Antartide sosteneva, con prove attendibili, che una parte del pozzo si trovava nel suo territorio e che, in cambio anche di una partecipazione alle spese di estrazione del greggio, era suo diritto pretendere almeno un quarto del petrolio estratto.

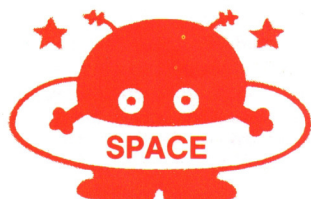
A questa richiesta veniva risposto un no piuttosto categorico.

L'impianto di estrazione del petrolio subì gravi sabotaggi, la responsabilità dei quali venne attribuita al Sud-Antartide.

Senza neppure indagare a fondo, la Repubblica Centroantartica dichiarò guerra allo stato del Sud-Antartide e subito invase il suo territorio.

Le due forze nemiche sono ora schierate l'una di fronte all'altra; le nuove armi saranno provate tra pochi minuti...

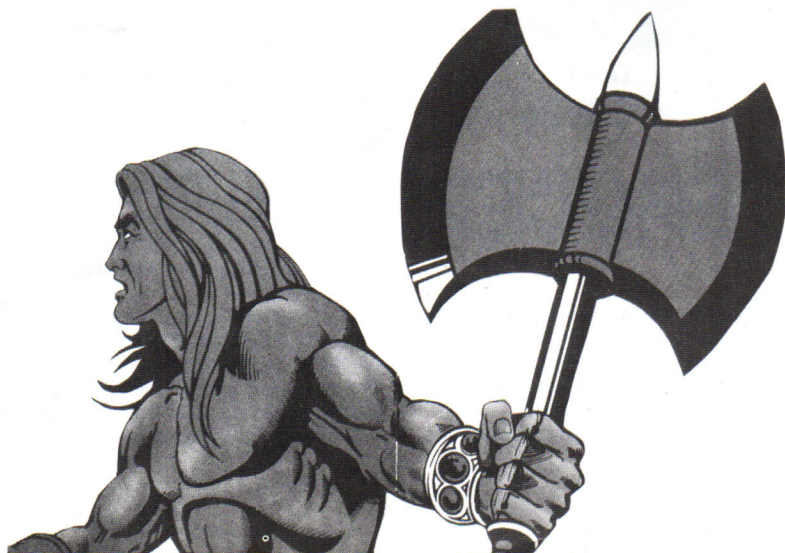
Tasti Utilizzati
Tasti ridefinibili dall'utente.
Joystick Kempston o Sinclair.



TRAX

La missione Apollo, varata dalla Nasa circa venti anni fa per l'esplorazione del sistema solare e la ricerca di nuovi mondi e di nuove forme di vita è giunta al suo ultimo viaggio.

Il missile è partito e fra poco verrà sganciata la navicella che si dirigerà a





esplorare lo spazio fra Marte e Giove, nel quale sono situati una miriade di asteroidi, probabile testimonianza dell'esistenza di un pianeta che molto tempo fa è esploso lasciando poche tracce di sé.

Superato Marte, la navicella entra nella fascia degli asteroidi e la Terra comincia a scomparire dietro al pianeta rosso che ne copre la visuale.

La velocità dell'astronave rallenta sensibilmente; gli asteroidi hanno forme strane e alcuni appaiono come fossero delle costruzioni.

Ci si avvicina ad una di queste, la navicella rallenta, si ferma e un membro dell'equipaggio si prepara a sbarcare.

Si apre il portello dell'astronave e molto prudentemente l'astronauta appoggia il piede destro sul suolo dell'asteroide; cammina per qualche metro e improvvisamente scorge un monumento costruito con degli elementi regolari somiglianti ai mattoni: sembra un leone alato!

L'entusiasmo è grande: anche se non si è trovata alcuna forma di vita, si è scoperta la testimonianza di una forma di civiltà che abitava probabilmente il pianeta esploso.

L'astronauta sale di nuovo a bordo della navicella e...

Tasti Utilizzati
Tasti ridefinibili dall'utente.
Joystick Kempston o Sinclair.



TEROCEP

Sono ormai passati ottant'anni da quando Armstrong lasciò l'orma del suo piede sul suolo lunare e da allora si sono fatti passi da gigante nelle tecniche dei viaggi spaziali.

La Luna è stata interamente colo-

nizzata: la prima base prova nel 2006 ebbe un tale successo che in un decennio tutta la Luna è stata resa fertile e abitabile e ora si sta pensando di fare ripetere l'esperimento su Marte.

Non molto tempo fa è stato registrato, dal computer centrale, l'impatto di un asteroide con il suolo lunare, ma la cosa strana è che l'asteroide, se così si può chiamare, è caduto in una grotta vicino alla città di Milano100.

Potrebbe essere una coincidenza, ma la probabilità che capiti una cosa simile è molto bassa e si fa sempre più concreta l'ipotesi che si tratti di un U.F.O.

Si riunisce il Consiglio Primario per decidere quali misure di sicurezza



SPACE

La base VII della Confederazione Astrale su Marte non risponde più alle chiamate intergalattiche fatte dal Consiglio Supremo. Su Marte esiste solo quella base; l'altra più vicino è la base I, situata sulla Luna.

I membri del Consiglio Supremo sono molto preoccupati e non esprimono opinioni in pubblico per paura di provocare il panico tra la popolazione.

L'unica ipotesi realistica è che la base non sia rimasta isolata dalle comunicazioni interstellari, ma che sia successo qualcosa agli abitanti stessi, per esempio un'epidemia spaziale che abbia colpito tutte le persone della base VII.

Se questo fosse vero si dovrebbe procedere alla distruzione della base con tre bombe all'idrogeno al fine di disinfestare tutta la zona contaminata.

Per prendere una simile decisione, però, bisogna accertarsi che la base sia stata realmente colpita dall'epidemia e per far questo qualcuno, a suo rischio e pericolo, si deve avventurare fin laggiù.

Viene affisso in ogni base un bando nel quale è descritta la situazione, e si specifica che si cercano volontari per una missione speciale su Marte. Ma nessuno aderisce all'invito.

Il Consiglio Supremo decide di affi-

prendere. Si opta per una chiusura della zona al pubblico e in poco tempo si stabilisce che si dovranno trovare delle persone altamente qualificate al fine di organizzare una spedizione nella grotta per identificare e distruggere l'oggetto, e stabilire se esso è dannoso o meno per la popolazione lunare.

La spedizione nota intorno alle pareti le tracce lasciate dall'U.F.O. e procede molto cautamente.

L'ipotesi che si tratti di un'astronave aliena è confermata dal ritrovamento della navicella.

Tasti Utilizzati
Tasti ridefinibili dall'utente.
Joystick Kempston o Sinclair.

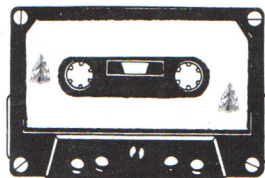


dare il compito a Buck Star, un membro del Consiglio stesso.

Ultimati tutti i preparativi Buck, a bordo della sua astronave Trillenium Aquila, parte alla volta di Marte e plana vicino alla base VII.

Tutto appare tranquillo; Buck scende dal Trillenium e vede che è praticamente tutto deserto!

Torna sul Trillenium a prendere il suo bazooka antimateria e, così armato, si accinge a prendere un cargo. Nota che in alcuni punti delle pareti della



base c'è una sostanza gelatinosa, corrosiva e di colore rossastro.

Insospettito, decide di seguire queste tracce, arriva nella sala comando e si trova di fronte ad uno spettacolo davvero orribile: tutti gli uomini sono morti corrosi dalla sostanza rossastra gelatinosa sparsa per la base. Esce inorridito e prosegue per il corridoio quando, ad un certo punto, dietro una porta trova...

Tasti Utilizzati
Tasti ridefinibili dall'utente.
Joystick Kempston o Sinclair.



URBAN WARRIOR

L'impero romano è in declino, gli Unni conquistano le città, fra cui Urban, situata nell'attuale Germania Federale, a nord-ovest.

Urban era una cittadina indipendente sia dall'Impero Romano che dalle altre popolazioni barbare, con un suo governo e un proprio capo, Urban LVII. Gli Dei interrogati erano stati molto chiari: il tempo della libertà di Urban era contato: gli abitanti della città sarebbero stati ridotti in schiavitù e deportati. Ma sarebbe nato un guerriero che avrebbe ridato alla città la sua libertà e nuova prosperità. La predizione degli Dei si avverò: la città fu conquistata dagli Unni, che fecero



strage e razzia di tutto e sottomisero la popolazione: così Urban, dopo secoli di prosperità conobbe un periodo di miseria e carestia.

Anche Urban LVII morì, trucidato da un soldato unno mentre si ribellava contro i maltrattamenti subiti da un suo suddito.

Passarono circa cinquant'anni, e nacque un bimbo, discendente diretto di Urban LVII.

La predizione degli dei si avverò: il bimbo crebbe e, una volta divenuto capo, non fece altro che incitare la sua gente a ribellarsi al nemico comune, gli Unni.

Il guerriero annunciato era venuto, e preparava una grande battaglia per ridare libertà e prosperità alla città di Urban.

Tasti Utilizzati
Tasti ridefinibili dall'utente.
Joystick Kempston o Sinclair.

MODEM COMMUNICATION

**QUEL CHE DEVI SAPERE
SUL MONDO DELLA COMUNICAZIONE
VIA COMPUTER**

**PRATICA DELLA TELEMATICA
I NUMERI DELLE BANCHE DATI
MODEM PER SPECTRUM E COMMODORE
LE CONOSCENZE, I CLUB**



**CON ALCUNI PROGRAMMI SU CASSETTA
DI PRONTO USO PER SINCLAIR E C64**

Un fascicolo e una cassetta da richiedere,
con vaglia postale o assegno di lire 12mila
in redazione, indirizzando ad Arcadia,
C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.

Ti spediranno la cassetta a casa senza alcuna altra spesa

RIVISTA DI PROGRAMMI PER SPECTRUM

LOAD'N'RUN

63



by Electronics 2000

N. 63 - SETTEMBRE 1989 - L. 9.000
Sped. in abb. post. n. 201/87

Per caricare dare Load " " "

SOMMARIO

LATO A:

- RACING
- STACK
- TAR TAN
- CITY ZAP
- OXAN

LATO B:

- LAST DUEL
- TRAX
- TERO CEPO
- SPACE
- URBAN WARRIOR

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

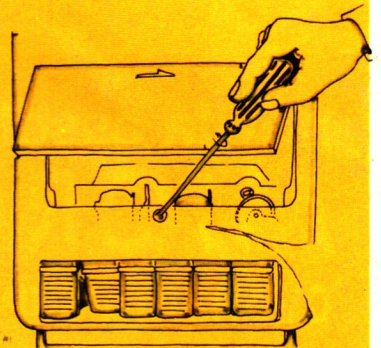
COGNOME _____

VIA _____ N. _____

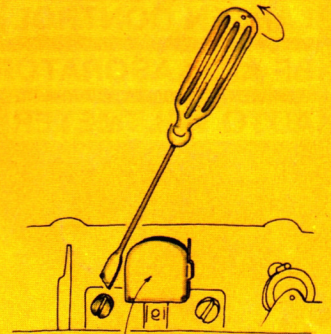
CITTA _____

LOAD'N'RUN

LE NOSTRE CASSETTE SONO PERFETTE



Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere un segnale perfetto nell'altoparlante!



TESTINA DI
LETTURA

- 1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire le frequenze medio-alte.
- 3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.